

FLOW, UN MUNDO QUE SALVAR

Gints Zilbalodis, 2024

1448

ESTREA EN NUMAX: 24.01.2025 | V.O. | +8 | 83 min

Un gato esperta nun mundo cuberto de auga, onde a raza humana parece ter desaparecido. Busca refuxio nun barco cun grupo doutros animais. Pero levarse ben con eles resulta ser un reto aínda maior que superar o seu medo á auga. Todos terán que aprender a superar as súas diferenzas e adaptárense a este novo mundo no que se atopan.

«Se puidese pedir un desexo para o futuro da animación, estas imaxes serían o seu magnífico e impresionante comezo»

Guillermo del Toro



Entrevista con Gints Zilbalodis «Flow foi concibida desde o principio para ser contada sen diálogos»

Que significa a animación para vostede, persoalmente e como artista e narrador?

Teño a impresión de que me permite explorar o subconsciente máis profundamente que se fixese unha película de imaxe real. A animación non se ve tan afectada polas barreiras culturais ou lingüísticas: pode ser moito máis universal e primaria. Non creo que deba considerarse como un rexistro á parte do cinema, porque non é máis que outra técnica narrativa.

Desde o principio tiven a sensación de que *Flow, un mundo que salvar*, só podía contarse en animación, porque todos os personaxes son animais e porque tiña en mente movementos de cámara moi concretos. Espero que esta aventura non se vexa só como unha longametraxe de animación, porque está moi inspirada nas películas de imaxe real. De feito, *Flow, un mundo que salvar* é unha mestura do que máis me gusta de todo o cinema.

***Flow, un mundo que salvar* é unha experiencia visual case onírica e unha fábula. Unha vez máis, utiliza unicamente a narración visual para introducir o público na viaxe iniciática dos personaxes. Por que decidiu non utilizar nunca o diálogo, xa desde a súa primeira curtametraxe en 2010, *Rush*?** No cinema, as miñas escenas favoritas non se basean nos diálogos: son sempre as imaxes e a forma en que se senten o que máis recordo. A animación adáptase perfectamente a este enfoque, porque podes deseñar un plano da A á Z con absoluta precisión, mentres que é extremadamente difícil na acción real. *Flow, un mundo que salvar* foi concibida desde o principio para ser contada desta maneira. Poida que no futuro tente utilizar diálogos se a historia o require, pero serán breves e a película seguirá baseándose na narración visual.

Cre que as películas de animación actuais son demasiado falagueiras? Si, pero desde hai moito tempo, sobre todo cando se trata de grandes producións. Moitas películas de animación independentes son máis atrevidas e baséanse máis na narración visual. Non sei por que o diálogo se volveu tan importante. Aprecio os momentos máis tranquilos dunha película, porque proporcionan un cambio de ritmo e renovan o interese cando empeza unha nova escena de acción. Iso xa non funciona cando todo é constantemente frenético e saturado de diálogos e berros. Preferiría que houberse máis cambios de ritmo nestas superproducións animadas. Imaxino que os seus creadores multiplican estes intercambios de chistes para entreter aos nenos, pero estou convencido de que os mozos espectadores tamén poden gozar dunha película sen diálogos se é espectacular.

Os temas de catástrofes naturais e personaxes que se axudan entre si para sobrevivir son importantes en *Flow, un mundo que salvar*. Por que lle gusta tanto contar este tipo de historias? Principalmente porque non quero incluír un vilán ou antagonista nas miñas películas. En cambio, podo utilizar unha catástrofe para crear un conflito e obrigar os personaxes a iniciar a súa viaxe. Ao principio percíbese como unha forza negativa, pero pouco a pouco os personaxes chegan a apreciar a beleza destas vistas mergulladas, xa que a auga invadiu gran parte do mundo. Como estas catástrofes naturais son de dominio público, non requiren ningunha explicación previa. É unha vantaxe preciosa, xa que non utilizo diálogos: podo concentrarme no tratamento dos personaxes.